ESPECIAL GAME.X

TRAMA

1500 Fotos

851 Golpes

Tudo sobre...
Charlie
Balrog
Dan
Dhalsim
E. Honda
Sagat
Vega
Sakura
Fei Long
T. Hawk
e mais...

ESPECIAL GAME.X • ANO 3 • Nº 22 • R$ 3,90
7 897780 505879 >
STREET FIGHTER EM 2 EDIÇÕES • PARTE 2

STREET FIGHTER ZERO3

INDEX

Charlie 3
Adon 6
Balrog 9
Dan Hibiki 12
Dhalsim 15
E. Honda 18
Guy 21
Sagat 24
Vega 27
R. Mika 30
Rolento 33
Rose 36
Sakura 39
Sodom 42
Fei Long 45
T. Hawk 46
X Figuras 47

GAME X

REDAÇÃO
Diretor
Ruy Pereira

TRAMA

Redator
Darius Roos
Diagramador
Dawis Roos
Scanner
Edilson Gedo Cavalheiro
Wagner Fernandes Nunes

Produtor Gráfico
Roberto Avelino
Assistente de Produção
Mauricélio F. Paiva
DEPARTAMENTO COMERCIAL
Coordenadora
Viviane Assis de Souza

Administração, Assinaturas e Publicidade:
R. Comendador Miguel Calfat, 421
CEP: 04508-010 - São Paulo - SP
Telefax: 829 0591 / 829 6264 / 829 1159
Impressão e Acabamento: Editora PARMA Ltda.
Distribuição Exclusiva para todo o Brasil
DINAP (Distribuidora Nacional de Publicações)

amz amazing games
www.amazingames.com.br
DICAS • TRUQUES • SEGREDOS • NOVIDADES

FICHA DO PERSONAGEM

CHARLIE

GOLPES

• Normal Moves

(_ZV) Dash ..... →→
(XZV) P-Throw ... ← ou →+2S (d-perto)
(XZV) Air P-Throw ..... ← ou →+2S (ar/d-perto)
(XZV) K-Throw ..... ← ou →+2C (d-perto)
(XZV) Air K-Throw ..... ← ou →+2C (ar/d-perto)
(XZ_) Near Strong ..... SM (d-perto)
(XZ_) Near Fierce ..... SF (d-perto)
(XZ_) Near Forward ..... CM (d-perto)
(XZ_) Near Roundhouse ... CF (d-perto)
(X__) Front-Short ..... →+CR
(XZV) Front-Forward ..... →+CM
(XZV) Front-Roundhouse ..... →+CF
(__V) Back-Strong ..... ←+SM
(__V) Back-Fierce ..... ←+SF
(X__) Back-Short ..... ←+CR
(XZV) Back-Forward ..... ←+CM
(XZV) Back-Roundhouse ..... ←+CF

• Special Moves

(XZV) Sonic Boom ..... ←©→+S
(XZV) Somersault Kick ..... ↓©↑+C
(_ZV) Knee Bazooka ..... →→+C
(X__) Knee Bazooka ..... ←©→+CR

• Super Special Moves

(XZ_) *Somersault Justice ..... ↙©↘↙↑+C
(_Z_) *Sonic Break ..... ←©→←→+S
(_Z_) *Double Sonic Break ..... ←©→←→+S, S
(_Z_) *Triple Sonic Break ..... ←©→←→+SM ou SF, S, S
(_Z_) *Quadruple Sonic Break ..... ←©→←→+SF, S, S, S
(_Z_) *Crossfire Blitz ..... ←©→←→+C

Perfil

Nome Charlie (Nash) **Naturalidade** EUA
Peso 84kg **Altura** 1,86m **Tipo de Sangue** AB
Medidas Busto 123 Cintura 81 Quadril 87

Aluno das Forças Especiais dos EUA, Charlie dominou a técnica do golpe sônico. Em missão secreta, foi à Amazônia investigar ações locais da Shadaloo.

SOCO / S-ISM

CHUTE / S-ISM

SOCO / A-ISM

CHUTE / A-ISM

SOCO / V-ISM

CHUTE / V-ISM

FINAL DO PERSONAGEM

Técnicas de Combate Técnicas de Combate Técnicas de Combate

Charlie é membro integrante da equipe de elite liderada pelo companheiro de guerra, Guile. Aluno de destaque, foi o único a assimilar as técnicas necessárias para desferir os lendários golpes sônicos.

Apesar de militar, o gringo é indisciplinado e está acostumado a enfiar-se em encrencas. Pois é, acontece que tem peito e força para encarar seus problemas - recebeu treinamento severo e é especialista em defesa pessoal.

Nos combates, mantém-se à média distância, sempre esperando pelos movimentos adversários, pulando e contra-atacando em seguida. Entretanto, às vezes, o temperamental Charlie toma a iniciativa na luta e parte para cima dos oponentes... nesses momentos os adversários apavoram-se, pois a perícia militar de seus ataques permite aplicar golpes certeiros naqueles inimigos desatentos.

(XZV) Front-Forward →+CM

(XZV) Front-Roundhouse →+CF

(_ZV) Knee Bazooka →→+C

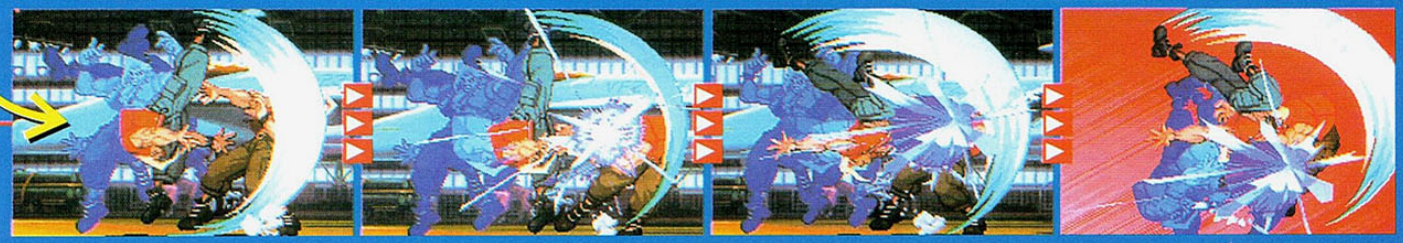
(_ZV) Dash →→

(X__) Knee Bazooka ←©→+CR

(XZV) Sonic Boom ←©→+S

(XZV) Somersault Kick ↓©↑+C

(XZ_) *Somersault Justice ↙©↘↙↑+C



(_Z_) *Quadruple Sonic Break ←©→←→+SF, S, S, S

(_Z_) *Crossfire Blitz ←©→←→+C

GOLPES

• Normal Moves

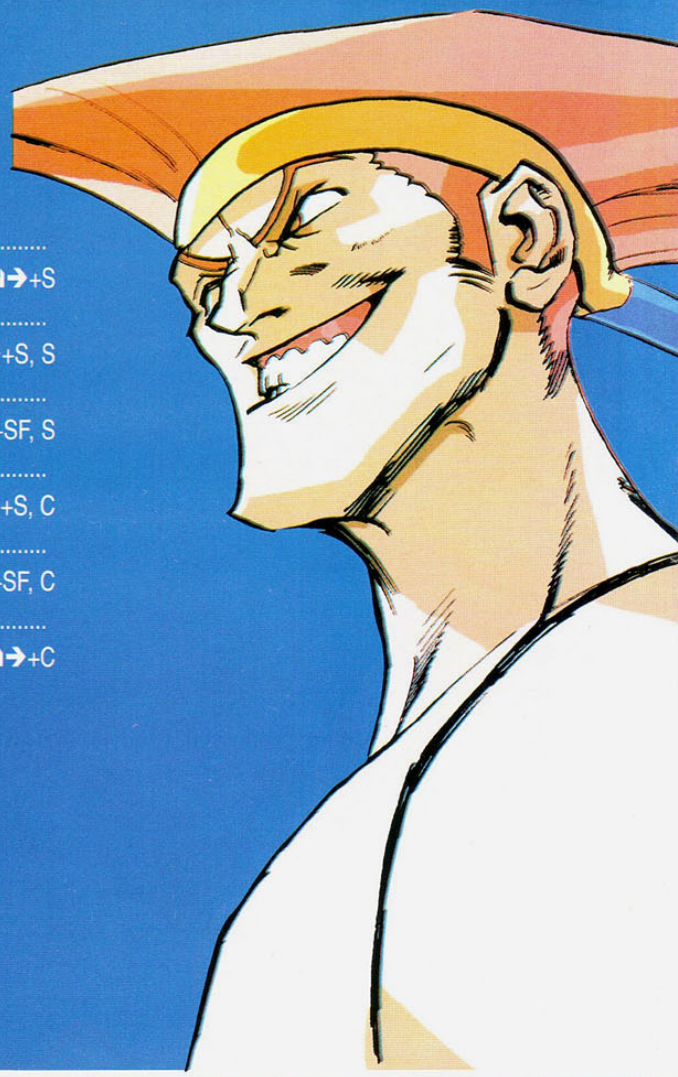
(XZV) P-Throw ... ← ou →+2S (d-perto)
(XZV) Air P-Throw ..... ← ou →+2S (ar/d-perto)
(XZV) K-Throw ... ← ou →+2C (d-perto)
(XZV) Air K-Throw ..... ← ou →+2C (ar/d-perto)
(XZ_) Near Roundhouse ... CF (d-perto)
(XZV) Front-Strong ..... →+SM
(__V) Back-Roundhouse ..... ←+CF

• Special Moves

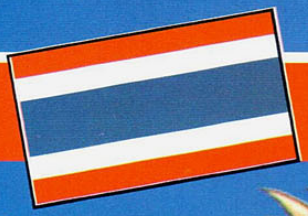
(XZV) Jaguar Tooth ..... →↘↓↙←+C
(XZV) Rising Jaguar ..... →↓↘+C
(_ZV) Jaguar Kick ..... ←↓↙+C

• Super Special Moves

(XZ_) *Jaguar Varied Assault ..... ↓↘→↓↘→+S
(X__) *Jaguar Thousand ..... ↓↘→↓↘→+S, S
(_Z_) ***Jaguar Thousand 'Z' ..... ↓↘→↓↘→+SF, S
(X__) *Jaguar Assassin ..... ↓↘→↓↘→+S, C
(_Z_) ***Jaguar Assassin 'Z' ..... ↓↘→↓↘→+SF, C
(_Z_) *Jaguar Revolver ..... ↓↘→↓↘→+C



Perfil



Nome Adon **Naturalidade** Tailândia
Peso 73kg **Altura** 1,82m **Tipo de Sangue** B
Medidas Busto 112 Cintura 80 Quadril 85

Campeão de Muai Thai, espanca inimigos apostando no câmbio negro. Antes do termino do campeonato "Street Fighter" era o 2º colocado entre os lutadores.

SOCO / S-ISM

CHUTE / S-ISM

SOCO / A-ISM

CHUTE / A-ISM

SOCO / V-ISM

CHUTE / V-ISM

FINAL DO PERSONAGEM

Técnicas de Combate Técnicas de Combate Técnicas de Combat

Desde a derrota de Sagat para o jovem Ryu, o habilidoso Adon melhorou suas técnicas e agora executa com maestria joelhadas e cotoveladas que encaixam e causam dores insuportáveis a seus adversários.
Os movimentos de luta são desferidos com a potência de um ataque de tigre - segundo o lutador, esse felino é o mais belo e perigoso do planeta... tal como seu Muai Thai.
Nos combates, mantém-se à média distância, em segurança contra ataques diretos e atento às magias. Dessa forma, quando o inimigo lança um projétil, o lutador pode pular e aplicar seqüências de golpes fortes. Pois é, acontece que esses saltos devem ser precisos, pois Adon torna-se um alvo fácil por alguns instantes.
O maior desejo de Adon é provar que seu estilo supera todos os outros e derruba os inimigos em segundos... vamos ver!

Ⓐ (_Z_) ***Jaguar Thousand 'Z' ↓↘→↓↘→+SF, S Ⓑ (_Z_) ***Jaguar Assassin 'Z' ↓↘→↓↘→+SF, C

(_Z_) *Jaguar Revolver ↓↘→↓↘→+C

(XZV) Front-Strong →+SM

(XZV) Rising Jaguar →↓↘+C

(_ZV) Jaguar Kick ←↓↙+C

(XZV) Jaguar Tooth →↘↓↙←+C

GOLPES

• Normal Moves

(XZV) P-Throw ... ← ou →+2S (d-perto)
(XZV) Air P-Throw ..... ← ou →+2S (ar/d-perto)
(XZ_) Near Strong ..... SM (d-perto)
(XZ_) Near Fierce ..... SF (d-perto)
(XZ_) Near Forward ..... CM (d-perto)
(XZ_) Near Roundhouse ... CF (d-perto)
(__V) Back-Strong ..... ←+SM
(__V) Back-Fierce ..... ←+SF
(__V) Back-Forward ..... ←+CM
(__V) Back-Roundhouse ..... ←+CF

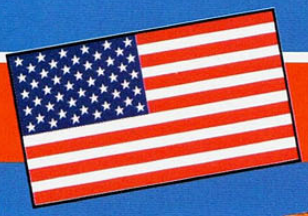
• Special Moves

(XZV) Dash Straight ..... ←©→+S
(_ZV) Dash Ground Straight .. ←©↘+S
(XZV) Dash Upper ..... ←©→+C
(_ZV) Dash Ground Upper ..... ←©↘+C
(__V) Buffalo Head 'V' ..... ↓©↑+S
(_Z_) Buffalo Head 'Z' ..... ↓©↑+S (p-levantando)
(XZV) Turn Punch One ..... segure e solte 3S ou 3C (1 segundo)
(XZV) Turn Punch Two ..... segure e solte 3S ou 3C (3 segundos)
(XZV) Turn Punch Three ..... segure e solte 3S ou 3C (5 segundos)
(XZV) Turn Punch Four ..... segure e solte 3S ou 3C (10 segundos)
(XZV) Turn Punch Five ..... segure e solte 3S ou 3C (15 segundos)
(XZV) Turn Punch Six ..... segure e solte 3S ou 3C (20 segundos)
(XZV) Turn Punch Seven ..... segure e solte 3S ou 3C (30 segundos)
(XZV) Turn Punch Eight ..... segure e solte 3S ou 3C (40 segundos)
(XZV) Turn Punch Nine ..... segure e solte 3S ou 3C (50 segundos)
(XZV) Turn Punch Final ..... segure e solte 3S ou 3C (60 segundos)

• Super Special Moves

(XZ_) *Crazy Buffalo Straight ..... ←©→←→+S
(XZ_) *Crazy Buffalo Straight & Upper ..... ←©→←→+S, C (segure C)
(X__) *Crazy Buffalo Upper ..... ←©→←→+C
(X__) *Crazy Buffalo Upper & Upper ..... ←©→←→+C, C (segure C)
(_Z_) ***Gigaton Blow .... ←©→←→+C

Perfil



Nome Balrog (Mike Bison) **Naturalidade** EUA
Peso 102kg **Altura** 1,98m **Tipo de Sangue** A
Medidas Busto 120 Cintura 89 Quadril 100

Expulso do boxe profissional, aliou-se à M. Bison (Vega) e tem papel importante na corporação Shadaloo - cuidando da "empresa" junto ao crime nos EUA.

SOCO / S-ISM

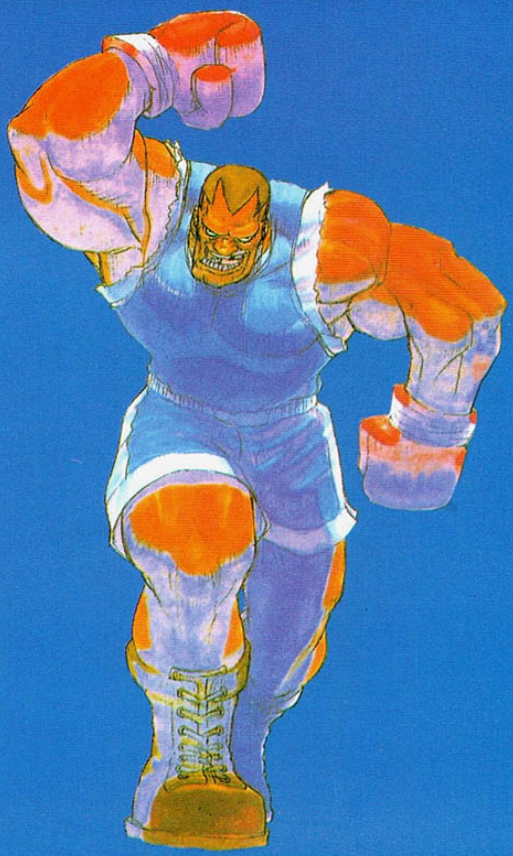
CHUTE / S-ISM

SOCO / A-ISM

CHUTE / A-ISM

SOCO / V-ISM

CHUTE / V-ISM



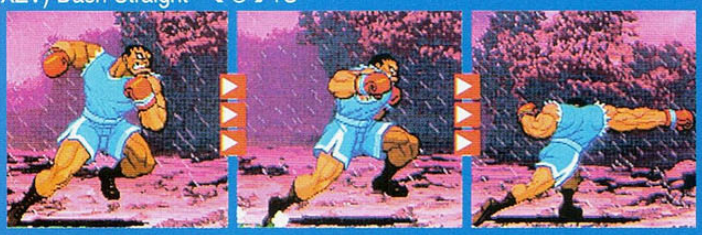
FINAL DO PERSONAGEM

Técnicas de Combate Técnicas de Combate Técnicas de Combate

Exímio boxeador, esse homem faz seus adversários beijarem a lona! Expulso dos ringues de Las Vegas - cidade que ilumina o deserto norte-americano - Balrog (Mike Bison) boxeia em lutas patrocinadas pelo crime organizado. Desde que entrou no submundo, o atleta melhorou seu combate e tem os punhos mais potentes já vistos... dizem que derruba um touro com apenas um murro!

Aliado à organização Shadaloo, como capataz, desafia qualquer pessoa que ameace M. Bison (Vega). Nas lutas, apesar das restrições do boxe (que não usa pernas), Balrog (Mike Bison) não fica em desvantagem, pois como abusa nos golpes sujos (só falta morder a orelha) acaba equilibrando as forças. Mostrando-se perigoso à curta distância, seu boxe permite-lhe aplicar "Combos" potentes, mas torna-o quase imprestável à longa distância.

(XZV) Dash Straight ←©→+S

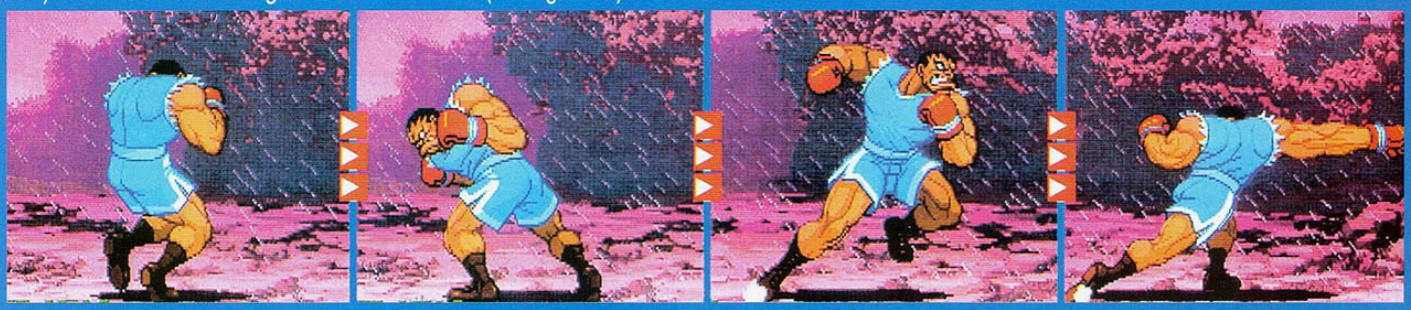


(_ZV) Dash Ground Straight ←©↘+S

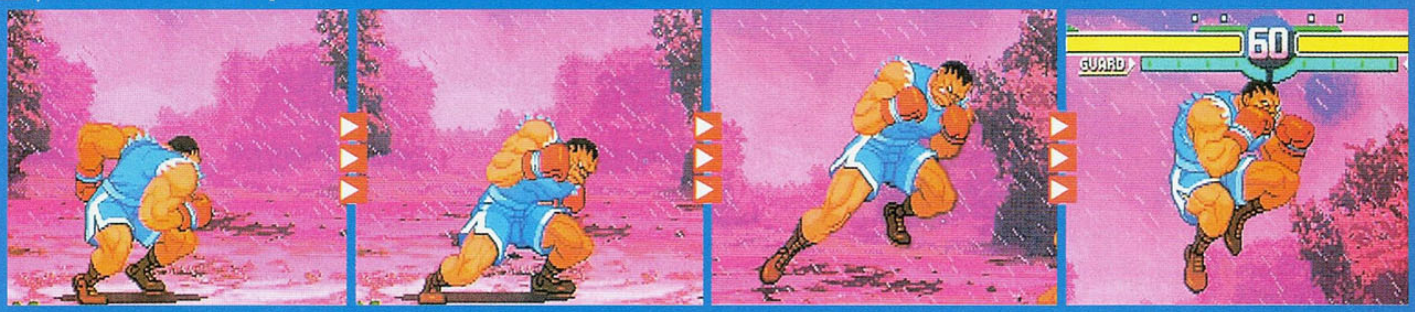
(XZV) Dash Upper ←©→+C

(_ZV) Dash Ground Upper ←©↘+C

(XZV) Turn Punch Final segure e solte 3S ou 3C (60 segundos)

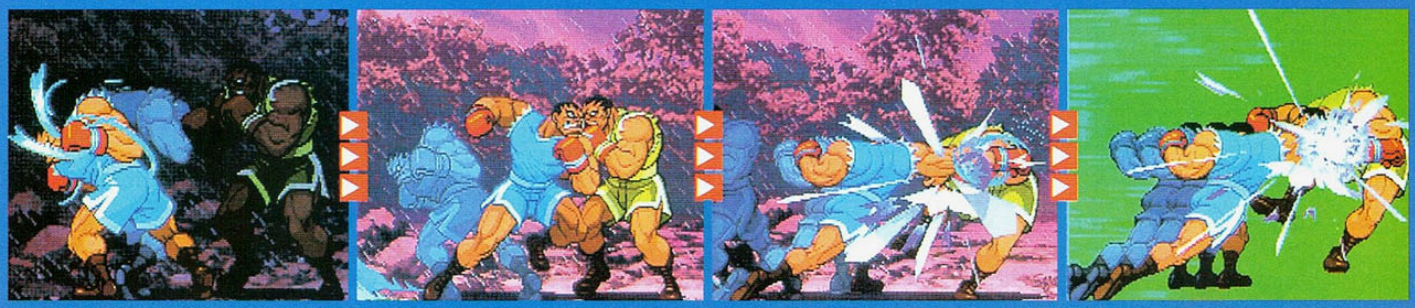


(__V) Buffalo Head 'V' ↓©↑+S



(XZ_) *Crazy Buffalo Straight & Upper ←©→←→+S, C (segure C)

(_Z_) ***Gigaton Blow ←©→←→+C



GOLPES

• Normal Moves

(XZV) P-Throw ... ← ou →+2S (d-perto)
(XZV) Air P-Throw ..... ← ou →+2S (ar/d-perto)

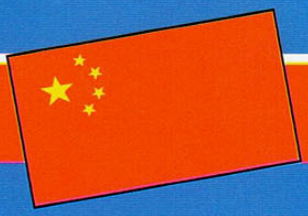
• Special Moves

(XZV) Air Chouhatsu ..... Start (ar)
(XZV) Shagami Chouhatsu ..... ↓+Start
(XZV) Zenten Chouhatsu ..... ↓↘→+Start
(XZV) Kouten Chouhatsu ..... ↓↙←+Start
(XZV) Gadou Ken ..... ↓↘→+S
(XZV) Kouryuu Ken ..... →↓↘+S
(XZV) Dankuu Kyaku ..... ↓↙←+C
(_ZV) Kuuchu Kyaku ..... ↓↙←+C (ar)
(__V) Saikyo-ryuu Bougyo ..... →+3S (ar/p-defesa)

• Super Special Moves

(_Z_) *Shinkuu Chouhatsu Densetsu .. .. ↓↘→↓↘→+Start
(XZ_) *Hisshou Burai Ken ..... ↓↙←↓↙←+C
(_Z_) *Shinkuu Gadou Ken ..... ↓↘→↓↘→+S
(_Z_) *Kouryuu Rekka ..... ↓↘→↓↘→+C
(_Z_) ***Myth of Provocation ..... ↓↙←↓↙←+Start
(_Z_) ***Myth of Provocation Zenten ... .↓↙←↓↙←+Start, ↘+S ou C
(_Z_) ***Myth of Provocation Shagami .....↓↙←↓↙←+Start, ↓+S ou C
(_Z_) ***Myth of Provocation Kouten ... .↓↙←↓↙←+Start, ↙+S ou C

Perfil



Nome Dan Hibiki **Naturalidade** China
Peso 74kg **Altura** 1,77m **Tipo de Sangue** O
Medidas Busto 113 Cintura 83 Quadril 88

Lutador médio de karatê Shotokan, entrou na competição para vingar seu pai - morto por Sagat. No entanto, por falta de seriedade, sua missão é difícil.

SOCO / S-ISM

CHUTE / S-ISM

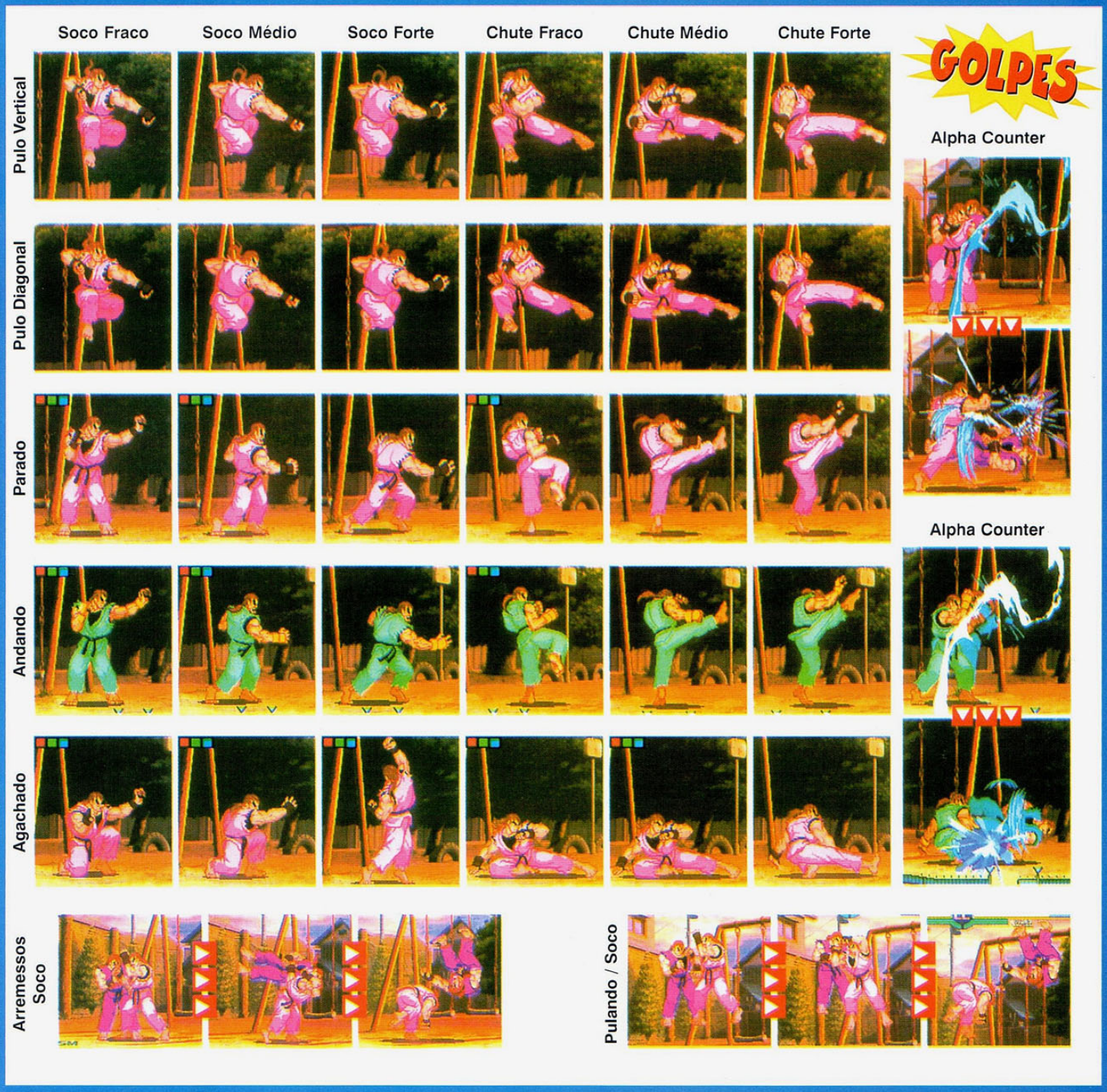
SOCO / A-ISM

CHUTE / A-ISM

SOCO / V-ISM

CHUTE / V-ISM

FINAL DO PERSONAGEM



Técnicas de Combate Técnicas de Combate Técnicas de Combat

Não... ninguém pode acreditar que esse lutador é um "Street Fighter". Pois é, mas apesar da aparência, o debochado Dan Hibki não está para brincadeira - não muita, espero! Afinal, amigos, o pai de Dan foi morto pelo pervertido e temível Sagat... ou seja, o karateca está aqui para realizar uma vingança pessoal. O desbocado e divertido desafiante, mesmo motivado, não parece ter muitas chances contra seus adversários... pois falta muito treino até que seu karatê Shotokan torne-se eficiente o suficiente. Mesmo assim, sem muita concentração, Dan arrisca algumas magias de curta distância e golpes sem muita direção.

Nas lutas, a força do herói está concentrada em seu sentimentalismo, pois tem mania de parar e provocar os adversários para desconcentrá-los... ficando vulnerável por alguns instantes.

(XZV) Shagami Chouhatsu ↓+Start

(XZV) Air Chouhatsu Start (ar)

(XZV) Zenten Chouhatsu ↓↘→+Start

(XZV) Kouten Chouhatsu ↓↙←+Start

(__V) Saikyo-ryuu Bougyo →+3S (ar/p-defesa)

(XZV) Gadou Ken ↓↘→+S

(XZV) Kouryuu Ken →↓↘+S

(XZV) Dankuu Kyaku ↓↙←+C

(_ZV) Kuuchu Kyaku ↓↙←+C (ar)

(_Z_) *Shinkuu Chouhatsu Densetsu ↓↘→↓↘→+Start

(_Z_) ***Myth of Provocation ↓↙←↓↙←+Start

(XZ_) *Hisshou Burai Ken ↓↙←↓↙←+C

(_Z_) *Shinkuu Gadou Ken ↓↘→↓↘→+S

(_Z_) *Kouryuu Rekka ↓↘→↓↘→+C

FICHA DO PERSONAGEM

DHALSIM

GOLPES

• Normal Moves

(XZV) P-Throw ..... ← ou →+2S (d-perto)
(XZV) Air P-Throw ..... ← ou →+2S (ar/d-perto)
(XZV) K-Throw ..... ← ou →+2C (d-perto)
(X__) Near Jab ..... SR (d-perto)
(X__) Near Strong ..... SM (d-perto)
(X__) Near Fierce ..... SF (d-perto)
(X__) Near Short ..... CR (d-perto)
(X__) Near Forward ..... CM (d-perto)
(X__) Near Roundhouse ..... CF (d-perto)
(_ZV) Front-Jab ..... →+SR
(_ZV) Crouch Back-Jab ..... ↙+SR
(_ZV) Crouch Back-Strong ..... ↙+SM
(_ZV) Crouch Back-Fierce ..... ↙+SF
(_ZV) Crouch Back-Short ..... ↙+CR
(_ZV) Crouch Back-Forward ..... ↙+CM
(_ZV) Crouch Back-Roundhouse ..... ↙+CF
(_Z_) Back-Jab ..... ←+SR
(_ZV) Back-Strong ..... ←+SM
(_ZV) Back-Fierce ..... ←+SF
(_ZV) Back-Short ..... ←+CR
(_ZV) Back-Forward ..... ←+CM
(_ZV) Back-Roundhouse ..... ←+CF
(_Z_) Charge Back-Jab ..... ←+SR (segure SR)
(_ZV) Air Back-Jab ..... ←+SR (ar)
(_ZV) Air Back-Strong ..... ←+SM (ar)
(_ZV) Air Back-Fierce ..... ←+SF (ar)
(_ZV) Air Back-Short ..... ←+CR (ar)
(_ZV) Air Back-Forward ..... ←+CM (ar)
(_ZV) Air Back-Roundhouse ..... ←+CF (ar)
(XZV) Air Down-Fierce ..... ↙ ou ↓ ou ↘+SF (ar)
(XZV) Air Down-Short ..... ↙ ou ↓ ou ↘+CR (ar)
(XZV) Air Down-Forward ..... ↙ ou ↓ ou ↘+CM (ar)
(XZV) Air Down-Roundhouse ..... ↙ ou ↓ ou ↘+CF (ar)

• Special Moves

(_ZV) Air Chouhatsu ..... Start (ar)
(XZV) Yoga Fire ..... ↓↘→+S
(_ZV) Yoga Flame ..... →↘↓↙←+S
(X__) Yoga Flame 'X' ..... ←↙↓↘→+S
(_ZV) Yoga Blast ..... →↘↓↙←+C
(X__) Yoga Blast 'X' ..... ←↙↓↘→+C
(XZV) Yoga Teleport ..... ←↓↙ ou →↓↘+3S ou 3C
(_ZV) Air Yoga Teleport ..... ←↓↙ ou →↓↘+3S ou 3C (ar)
(_ZV) Yoga Escape ..... ↓↙←+C (p-caindo)

• Super Special Moves

(_Z_) *Yoga Inferno ..... ↓↘→↓↘→+S
(_Z_) *Yoga Strike ..... ↓↘→↓↘→+C
(_Z_) *Yoga Stream ..... ↓↙←↓↙←+S
(X__) *Yoga Tempest ..... ←↙↓↘→←↙↓↘→+S

Perfil

Nome Dhalsim **Naturalidade** Índia
Peso 48kg **Altura** 1,76m **Tipo de Sangue** O
Medidas Busto 107 Cintura 46 Quadril 65

Os praticantes de Yoga experientes crêem na concentração superando desafios... mas o destino deste lutador está concentrado nas mãos de Akuma (Gouki).

SOCO / S-ISM

CHUTE / S-ISM

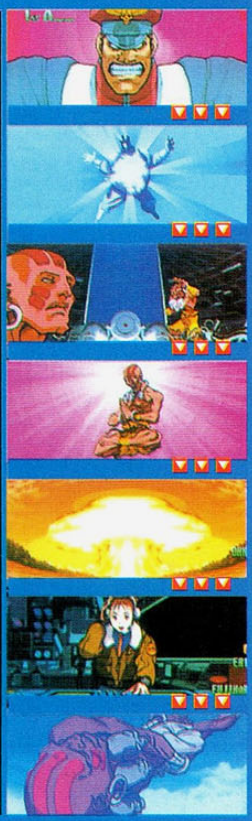
SOCO / A-ISM

CHUTE / A-ISM

SOCO / V-ISM

CHUTE / V-ISM

FINAL DO PERSONAGEM



Técnicas de Combate Técnicas de Combate Técnicas de Combate

Manter-se calmo perante situações quase insuportáveis é um dos quesitos para alcançar a paz espiritual, acredita Dhalsim. Desde jovem, o indiano passou a praticar Yoga e a desvendar seus segredos na harmonia da natureza - e hoje pode ficar paciente até em momentos de agonia. Entretanto, o que o destino o guarda é apavorante e será revelado apenas junto a Akuma (Gouki). Mas nem só de Yoga vive o velho e raquítico Dhalsim, aliás, seu estilo de luta é chamado Kabaddi. Nessa técnica de combate oriental, o guerreiro adquire uma elasticidade sobre-humana e pode, inclusive, flutuar e teletransportar seu corpo... inacreditável!

Devido às características físicas adquiridas com o treinamento, Dhalsim prefere manter-se longe dos adversários, protegendo-se de ataques diretos e os golpeando em segurança.

(_ZV) Yoga Escape ↓↙←+C (p-caindo)

(_ZV) Air Chouhatsu Start (ar)

(_Z_) Charge Back-Jab ←+SR (segure SR)

(XZV) Air Down-Roundhouse ↙ ou ↓ ou ↘+CF (ar)

(XZV) Air Down-Fierce ↙ ou ↓ ou ↘+SF (ar)

(XZV) Yoga Fire ↓↘→+S

(_ZV) Yoga Flame →↘↓↙←+S (X__) Yoga Flame 'X' ←↙↓↘→+S

(_ZV) Yoga Blast →↘↓↙←+C (X__) Yoga Blast 'X' ←↙↓↘→+C

(XZV) Yoga Teleport ←↓↙ ou →↓↘+3S ou 3C

(X__) *Yoga Tempest ←↙↓↘→←↙↓↘→+S

(_Z_) *Yoga Inferno ↓↘→↓↘→+S

(_Z_) *Yoga Strike ↓↘→↓↘→+C

(_Z_) *Yoga Stream ↓↙←↓↙←+S

GOLPES

• Normal Moves

(XZV) P-Throw ... ← ou →+2S (d-perto)
(XZV) Air P-Throw ..... ← ou →+2S (ar/d-perto)
(XZV) K-Throw ..... ← ou →+2C (d-perto)
(X__) Near Fierce ..... SF (d-perto)
(X__) Near Short ..... CR (d-perto)
(X__) Near Forward ..... CM (d-perto)
(XZV) Front-Forward ..... →+CM
(XZV) Front-Roundhouse ..... →+CF
(X__) Back-Forward ..... ←+CM
(X__) Back-Roundhouse ..... ←+CF
(X__) Air Down-Forward ..... ↙ ou ↓ ou ↘+CM (ar)

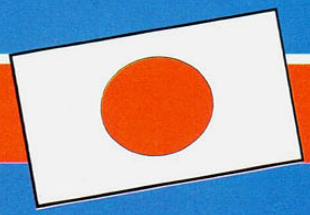
• Special Moves

(XZV) Hundred Hand Slap .... S (rápido)
(XZV) Sumo Head Butt ..... ←©→+S
(XZV) Sumo Smash ..... ↓©↑+C
(XZV) Ooichou Nage ..... 360º+S (d-perto)

• Super Special Moves

(XZ_) *Oni Musou ..... ←©→←→+S
(_Z_) *Fuji Orochi ..... ←©→←→+C
(_Z_) ***Orochi Kudaji ..... 720º+S

Perfil



Nome Edmond Honda **Naturalidade** Japão
Peso 137kg **Altura** 1,85m **Tipo de Sangue** A
Medidas Busto 212 Cintura 180 Quadril 210

Ex-campeão japonês de "Sumo", o grande Edmond Honda quer mostrar a supremacia de seu estilo de luta em relação às outras técnicas de combate conhecidas.

SOCO / S-ISM

CHUTE / S-ISM

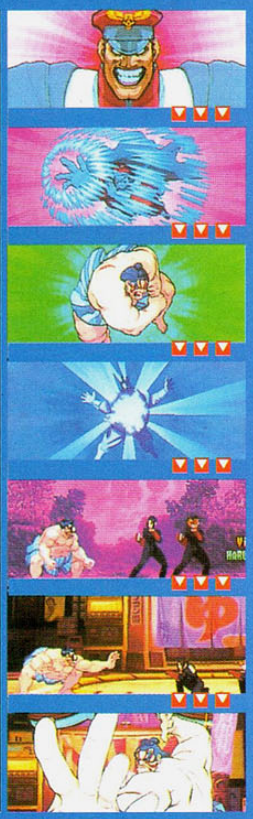
SOCO / A-ISM

CHUTE / A-ISM

SOCO / V-ISM

CHUTE / V-ISM

FINAL DO PERSONAGEM



Técnicas de Combate Técnicas de Combate Técnicas de Combat

Buscando provar que os grandes lutadores de "Sumo" são os melhores guerreiros do mundo, esse enorme japonês treinou anos para chegar à melhor forma possível... e acreditem, todas aquelas gordurinhas localizadas, pneus e barriga o tornam um ótimo e perigoso adversário.

Durante seus treinos, o grandalhão também deu ênfase aos pulos. Afinal, não seria fácil ver um "peso pesado" saltando nas batalhas... assim, além de fortalecer as pernas, Honda pode dar impulsos verticais ou horizontais para atingir alvos à distância. Pois é, depois de muitos "Sushis", "Sashimis", "Uramakis"... e também muito suor, enfim, o grandioso Edmond Honda está no ponto! Nas lutas, seguindo às técnicas de seu estilo, prefere ficar à curta ou média distâncias, tentando esbofetear ou espremer os desafiantes com seus abraços.

(XZV) Front-Forward →+CM

(XZV) Front-Roundhouse →+CF

(X__) Air Down-Forward ↙ ou ↓ ou ↘+CM (ar)

(XZV) Hundred Hand Slap S (rápido)

(XZV) Sumo Head Butt ←©→+S

(XZV) Sumo Smash ↓©↑+C

(XZV) Ooichou Nage 360º+S (d-perto)

(XZ_) *Oni Musou ←©→←→+S

(_Z_) *Fuji Orochi ←©→←→+C

(_Z_) ***Orochi Kudaji 720º+S

GOLPES

• Normal Moves

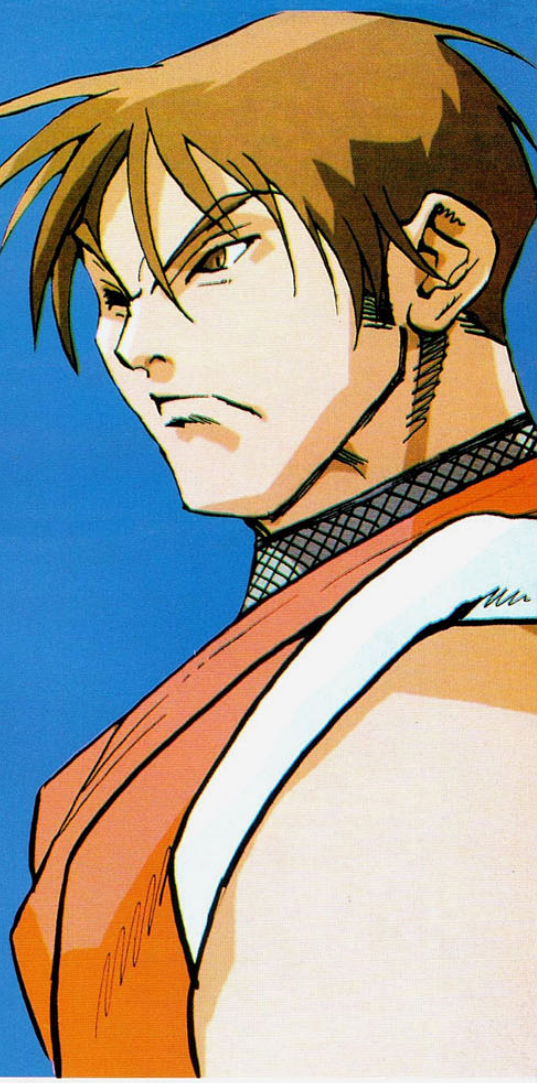
(XZV) Triangle Jump ..... ↗ ou → ou ↘ (ar-parede)
(XZV) P-Throw ... ← ou →+2S (d-perto)
(XZV) Air P-Throw ..... ← ou →+2S (ar/d-perto)
(XZV) K-Throw ... ← ou →+2C (d-perto)
(XZ_) Near Strong ..... SM (d-perto)
(XZ_) Near Fierce ..... SF (d-perto)
(XZ_) Near Short ..... CR (d-perto)
(XZ_) Near Forward ..... CM (d-perto)
(XZ_) Near Roundhouse ... CF (d-perto)
(XZV) Front-Strong ..... →+SM
(XZV) Crouch Front-Roundhouse ..... ↘+CF
(__V) Back-Strong ..... ←+SM
(__V) Back-Fierce ..... ←+SF
(__V) Back-Short ..... ←+CR
(__V) Back-Forward ..... ←+CM
(__V) Back-Roundhouse ..... ←+CF
(XZV) Air Down-Strong ..... ↓+SM (ar)

• Special Moves

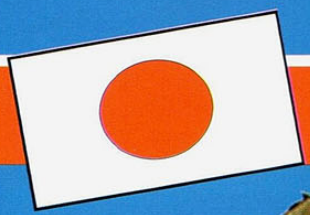
(XZV) Bushin Senpuu Kyaku ..... ↓↙←+C
(XZV) Bushin Izuna Otoshi 1 ..... ↓↘→+S
(XZV) Bushin Izuna Otoshi 2 ..... ↓↘→+S, S
(XZV) Bushin Izuna Otoshi 3 ..... ↓↘→+S, S (i-alto/d-perto)
(XZV) Hayagake ..... ↓↘→+C
(XZV) Hayagake Kyuuteishi ..... ↓↘→+CR, C
(XZV) Hayagake Kage Sukui ..... ↓↘→+CM, C
(XZV) Hayagake Kubikari ..... ↓↘→+CF, C
(XZV) Houzantou ..... ↓↙←+S
(XZV) Bushin Seoi Nage ..... →+CC, →↗↑↖←+SS (d-perto)
(XZV) Bushin Gokusa Ken ..... SR, SM, SF, CF
(X__) Bushin-ryuu Seoi Nage ..... SR, SM, SF, ↓+CF

• Super Special Moves

(_Z_) *Bushin Hassou ken ..... ↓↘→↓↘→+S
(_Z_) *Bushin Gourai Kyaku ..... ↓↘→↓↘→+C
(XZ_) ***Bushin Musou Renge ..... →↘↓↙←→↘↓↙←+S



Perfil



Nome Guy **Naturalidade** Japão
Peso 72kg **Altura** 1,79m **Tipo de Sangue** O
Medidas Busto 108 Cintura 77 Quadril 82

Pertencente ao trio que tirou a Mad Gear das ruas de Metrocity - ao lado de Cody e Mike Haggar - esse praticante de Ninjitsu virou um lutador errante.

SOCO / S-ISM

CHUTE / S-ISM

SOCO / A-ISM

CHUTE / A-ISM

SOCO / V-ISM

CHUTE / V-ISM

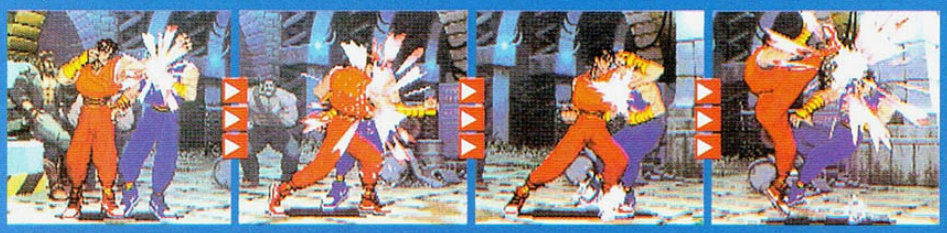
FINAL DO PERSONAGEM

Técnicas de Combate Técnicas de Combate Técnicas de Combate

Após o episódio "Final Fight" as autoridades locais disseram que Cody, até então parceiro de Guy, havia fugido e levado Jessica Haggar. Quando soube do ocorrido, o jovem praticante de Ninjitsu caiu em depressão, pois era apaixonado pela garota e viu suas chances sumirem.

Os ninjas, por excelência, são "soldados" da morte e eram contratados como assassinos no Japão de séculos atrás. Hoje, quase um "guerreiro sem rumo", Guy persegue pessoas que considera uma ameaça à humanidade - buscando diminuir a dor em seu coração. Nos duelos, com um estilo equilibrado, Guy não mede distâncias para os oponentes, mas mantém-se próximo - podendo aplicar os velhos golpes de "Final Fight". Sua luta, além do puro "Ninjitsu", mistura o "Bushin", um estilo que aprendeu com o mestre Zeku Genryusai ainda no Japão.

(XZV) Bushin Gokusa Ken SR, SM, SF, CF



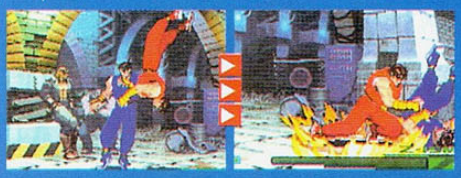
(X__) Bushin-ryuu Seoi Nage
SR, SM, SF, ↓+CF

(XZV) Front-Strong →+SM

(XZV) Crouch Front-Roundhouse ↘+CF

(XZV) Air Down-Strong ↓+SM (ar)

(XZV) Bushin Izuna Otoshi 3 ↓↘→+S, S



(XZV) Bushin Izuna Otoshi 2 ↓↘→+S, S

(XZV) Hayagake ↓↘→+C

(XZV) Hayagake Kyuuteishi ↓↘→+CR, C

(XZV) Hayagake Kage Sukui ↓↘→+CM, C

(XZV) Hayagake Kubikari ↓↘→+CF, C

(XZV) Houzantou ↓↙←+S

(XZV) Bushin Senpuu Kyaku ↓↙←+C

(XZ_) ***Bushin Musou Renge →↘↓↙←→↘↓↙←+S

(_Z_) *Bushin Hassou Ken ↓↘→↓↘→+S

(_Z_) *Bushin Gourai Kyaku ↓↘→↓↘→+C

GOLPES

• Normal Moves

(XZV) P-Throw ..... ← ou →+2S (d-perto)

(XZV) Air P-Throw ..... ← ou →+2S (ar/d-perto)

(XZV) K-Throw ..... ← ou →+2C (d-perto)

(XZ_) Near Strong ..... SM (d-perto)

(XZ_) Near Fierce ..... SF (d-perto)

(__V) Back-Strong ..... ←+SM

(__V) Back-Fierce ..... ←+SF

• Special Moves

(_Z_) Angry Charge ..... ↓↘→+Start

(XZV) Tiger Shot ..... ↓↘→+S

(XZV) Ground Tiger Shot ..... ↓↘→+C

(_ZV) Tiger Blow ..... →↓↘+S

(_Z_) Tiger Blow Charged ..... →↓↘+S (após "Angry Charge")

(X__) Tiger Uppercut ..... →↓↘+S

(_ZV) Tiger Crush ..... →↓↘+C

(X__) Tiger Crush 'X' ..... ↓↘→↗+C

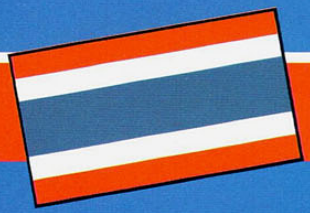
• Super Special Moves

(XZ_) *Tiger Genocide ..... ↓↘→↓↘→+C

(_Z_) *Tiger Cannon .... ↓↘→↓↘→+S

(_Z_) *Tiger Raid ..... ↓↙←↓↙←+C

Perfil



Nome Sagat **Naturalidade** Tailândia
Peso 109kg **Altura** 2,26m **Tipo de Sangue** B
Medidas Busto 140 Cintura 87 Quadril 95

Ex-campeão de "Street Fighter", o lutador de Muay Thai pretende mostrar a força do tigre e recuperar seu título, acertando as contas com o rival, Ryu.

SOCO / S-ISM

CHUTE / S-ISM

SOCO / A-ISM

CHUTE / A-ISM

SOCO / V-ISM

CHUTE / V-ISM

FINAL DO PERSONAGEM

Técnicas de Combate Técnicas de Combate Técnicas de Combat

Após perder o título pelas mãos de Ryu, o grande "Kick Boxer" percebeu que seu treino do tigre estava incompleto e que havia se tornado um lutador sem preparo. Então, para recuperar sua velha forma e seu mérito de campeão de "Street Fighter", se juntou à organização Shadaloo e passou a receber ordens diretas de M. Bison (Vega).

Hoje, Sagat tornou-se o braço direito da Shadaloo - controlando as transações na Ásia e Oceania... mas ainda busca vingança e espera enfrentar Ryu para retomar o título de campeão.

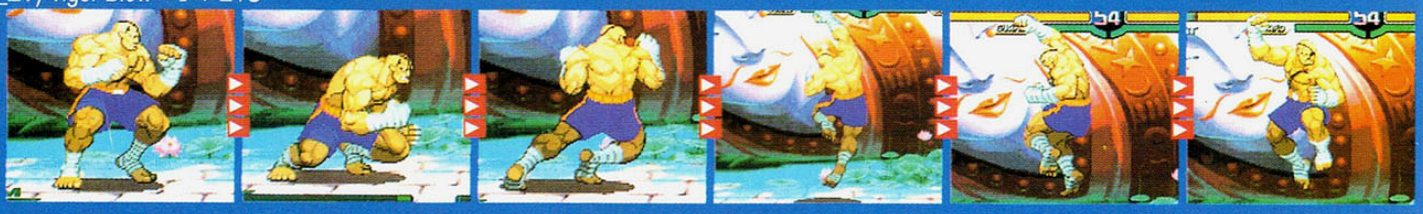
Nos confrontos, o vilão prepara sua base nas pernas e se movimenta pouco, entretanto, com sua força concentrada, aplica joelhadas e cotoveladas que agonizam os adversários em dores. Mesmo possuindo habilidade para lançar magias, Sagat prefere o contato direto e luta encostado aos inimigos.

(_Z_) Angry Charge ↓↘→+Start

(XZV) Tiger Shot ↓↘→+S

(XZV) Ground Tiger Shot ↓↘→+C

(_ZV) Tiger Blow →↓↘+S



(_ZV) Tiger Crush →↓↘+C

(X__) Tiger Crush 'X' ↓↘→↗+C

(X__) Tiger Uppercut →↓↘+S

(XZ_) *Tiger Genocide ↓↘→↓↘→+C

(_Z_) *Tiger Cannon ↓↘→↓↘→+S

(_Z_) *Tiger Raid ↓↙←↓↙←+C

GOLPES

• Normal Moves

(XZV) Triangle Jump ..... ↗ ou → ou ↘ (ar-parede)

(XZV) P-Throw ..... ← ou →+2S (d-perto)

(XZV) Air P-Throw ..... ← ou →+2S (d-perto)

(XZV) Air K-Throw ..... ← ou →+2S (d-perto)

(XZV) Front-Roundhouse ..... →+CF

• Special Moves

(XZV) Backslash 3S

(XZV) Short Backslash 3C

(XZV) Rolling Crystal Flash ..... ←©→+S

(XZV) Sky High Claw ..... ↓©↑+S

(__V) Scarlet Terror ..... ↙©→+C

(XZV) Rising Claw ..... ↓©↑+C

(XZV) Flying Barcelona Attack ..... ↓©↑+C, S

(XZV) Izuna Drop ..... ↓©↑+C, ← ou →+S (d-perto)

(XZV) Heki Hari Tsuki Attack ..... ↓©↑+3C (fase "Veja's Stage")

(XZV) Heki Hari Tsuki Punch ..... ↓©↑+3C, S (fase "Veja's Stage")

(XZV) Heki Hari Tsuki P-Throw ..... ↓©↑+3C, ← ou →+S (d-perto/ fase "Veja's Stage")

• Super Special Moves

(_Z_) *Scarlet Mirage ..... ←©→←→+C

(_Z_) ***Red Impact ..... ←©→←→+S (c/ garra)

(XZ_) *Rolling Rising Claw ..... ↙©↘↙↑+C

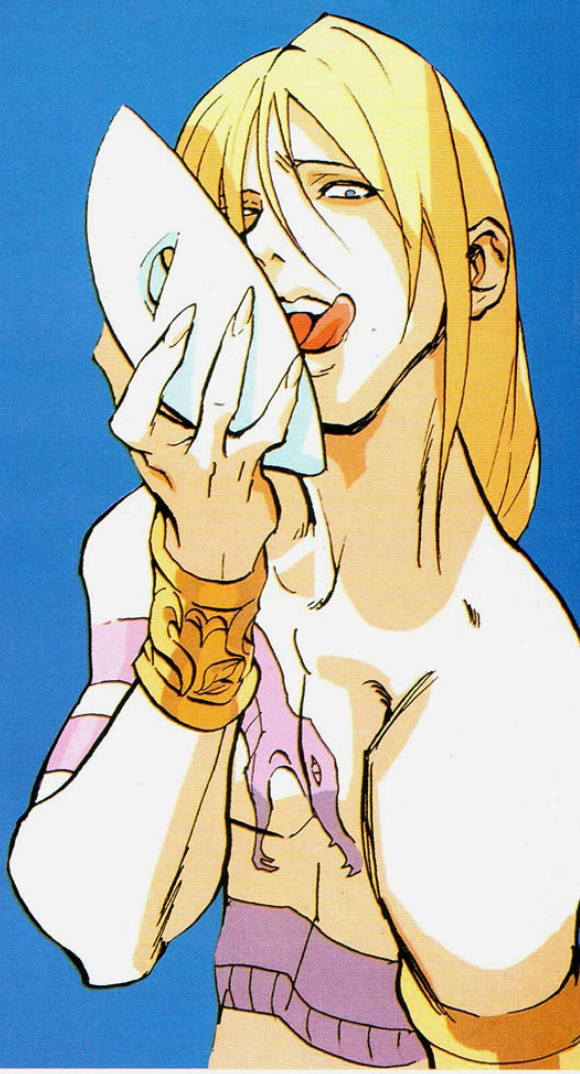
(XZ_) *Rolling Flying Barcelona Attack ..... ↙©↘↙↑+C, S

(XZ_) *Rolling Izuna Drop ..... ↙©↘↙↑+C, ← ou →+S (d-perto)

(XZ_) ***Heki Hari Tsuki SC Attack ..... ↙©↘↙↑+3C (fase "Veja's Stage")

(XZ_) ***Heki Hari Tsuki SC Punch ..... ↙©↘↙↑+3C, S (fase "Veja's Stage")

(XZ_) ***Heki Hari Tsuki SC P-Throw ..... ↙©↘↙↑+3C, ← ou →+S (d-perto/ fase "Veja's Stage")



Perfil

Nome Vega (Balrog) **Naturalidade** Espanha
Peso 72kg **Altura** 1,86m **Tipo de Sangue** O
Medidas Busto 121 Cintura 73 Quadril 83

O espanhol afiado usa a máscara para proteger sua beleza e garras para arrancar o orgulho adversário. Hoje cuida das relações da Shadaloo pela Europa.

SOCO / S-ISM

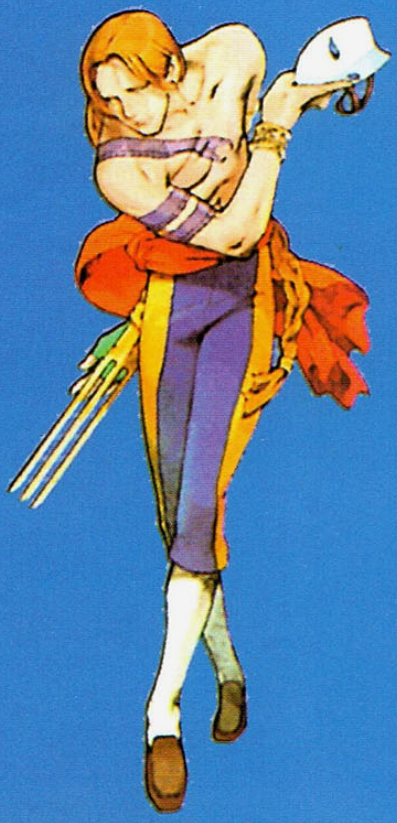
CHUTE / S-ISM

SOCO / A-ISM

CHUTE / A-ISM

SOCO / V-ISM

CHUTE / V-ISM



FINAL DO PERSONAGEM

Técnicas de Combate Técnicas de Combate Técnicas de Combate

Vega (Balrog) criou um estilo próprio e peculiar de Ninjitsu, treinando suas investidas em meio aos estouros dos ferozes touros pelas ruas de Madri. Por isso mesmo, adquiriu ataques e saltos velozes - necessários para golpear e fugir em situações difíceis. Hábil com as garras, desfigura seus adversários para desmoralizá-los e deixá-los nervosos... oponentes impacientes nunca lutam bem - pensa o espanhol. Outra característica do elegante ninja é o uso da máscara, feita sob medida para proteger a beleza facial do guerreiro de sangue quente. Nos duelos, com a perícia de um toureiro, o "voador" desvia-se dos ataques e perfura os corpos dos adversários com a mesma delicadeza de um açougueiro ao cortar um bife. Prefere manter-se à média distância e saltar contra-atacando em seguida com velocidade.

(XZV) Heki Hari Tsuki Attack ↓©↑+3C (fase "Veja's Stage")

(XZV) Flying Barcelona Attack ↓©↑+C, S

(XZV) Backslash 3S

(XZV) Short Backslash 3C

(XZV) Izuna Drop ↓©↑+C, ← ou →+S (d-perto)

(XZV) Rolling Crystal Flash ←©→+S

(XZV) Sky High Claw ↓©↑+S

(__V) Scarlet Terror ↙©→+C

(XZ_) *Rolling Izuna Drop ↙©↘↙↑+C, ← ou →+S (d-perto)

(XZ_) ***Heki Hari Tsuki SC Attack ↙©↘↙↑+3C (fase "Veja's Stage")

(_Z_) *Scarlet Mirage ←©→←→+C

(_Z_) ***Red Impact ←©→←→+S (c/ garra)

GOLPES

• Normal Moves

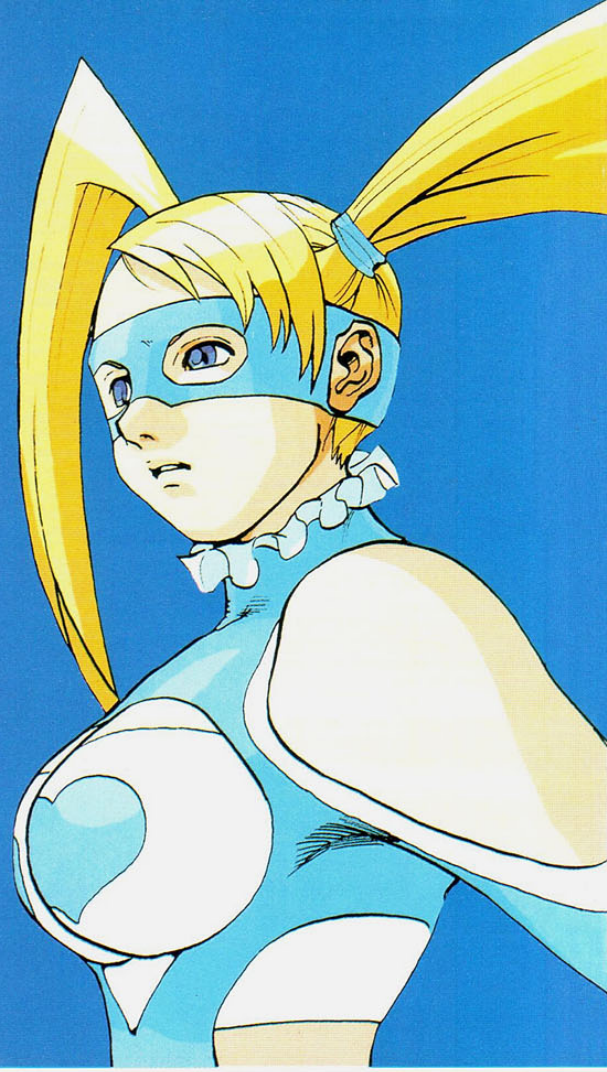
(XZV) P-Throw ... ← ou →+2S (d-perto)
(XZV) Air P-Throw ..... ← ou →+2S (ar/d-perto)
(XZV) K-Throw ..... ← ou →+2C (d-perto)
(XZV) Air K-Throw ..... ← ou →+2C (ar/d-perto)
(XZV) Front-Forward ..... →+CM
(X__) Back-Forward ..... ←+CM
(XZV) Air Down-Fierce ..... ↙ ou ↓ ou ↘+SF (ar-diagonal)
(XZV) Air Down-Short ..... ↙ ou ↓ ou ↘+CR (ar-diagonal)

• Special Moves

(XZV) Flying Peach ..... ↓↙←+S
(XZV) Shooting Peach ..... ↓↙←+C
(XZV) Paradise Hold ..... 360º+S
(XZV) Daydream Headlock ..... 360º+C
(XZV) Daydream Headlock Turbo ..... 360º+C, S ou C (rápido)
(XZV) Wingless Airplane ..... →↘↓↙←+C (ar)

• Super Special Moves

(_Z_) *Heavenly Dynamite ..... 720º+S
(_Z_) *Heavenly Dynamite Turbo ..... 720º+S, S ou C (rápido)
(_Z_) *Rainbow Hip Rush ..... ↓↘→↓↘→+S
(XZ_) *Sardine's Beach Special ..... ↓↘→↓↘→+C
(XZ_) *Dageki ..... ↓↘→↓↘→+C, S
(XZ_) *Dageki Moonsault Press ..... ↓↘→↓↘→+C, S, S
(XZ_) *Dageki Missile Kick ..... ↓↘→↓↘→+C, S, C
(XZ_) *Dageki Wingless Airplane ..... ↓↘→↓↘→+C, S, →+S
(XZ_) *Dageki Paradise Hold ..... ↓↘→↓↘→+C, S, →+C
(XZ_) *Tobikoshi ..... ↓↘→↓↘→+C, C
(XZ_) *Tobikoshi Enzui Lariat ..... ↓↘→↓↘→+C, C, S
(XZ_) *Tobikoshi Enzui Drop Kick ..... ↓↘→↓↘→+C, C, C
(XZ_) *Tobikoshi Rainbow Suplex ..... ↓↘→↓↘→+C, C, →+S
(XZ_) *Tobikoshi Daydream Headlock ..... ↓↘→↓↘→+C, C, →+C



Perfil

Nome Rainbow Mika **Naturalidade** Rússia
Peso 62kg **Altura** 1,68m **Tipo de Sangue** O
Medidas Busto 97 Cintura 72 Quadril 93

Estrela dos espetáculos de luta-livre combinada da "Nova Rússia", a garota cansou dos "Shows" e pretende tornar-se famosa vencendo o "Street Fighter".

SOCO / S-ISM

CHUTE / S-ISM

SOCO / A-ISM

CHUTE / A-ISM

SOCO / V-ISM

CHUTE / V-ISM

FINAL DO PERSONAGEM

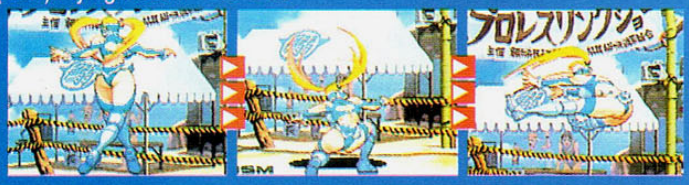
Técnicas de Combate Técnicas de Combate Técnicas de Combat

Ainda quando jovem, a aluna de luta-livre via em Zangief um símbolo da força e superioridade da União Soviética... hoje, entretanto, após a quebra da antiga nação, a garota deixou a fantasia de lado e passou a usar suas habilidades e técnicas de Sanbo para faturar dinheiro. Rainbow fez apresentações durante algum tempo mas, como não lucrava com isso, resolveu entrar no "Street Fighter" para vencer o campeonato e tornar-se a mais famosa guerreira do mundo.
Durante seus confrontos até que a russa sabe se virar mas, como vem de uma carreira no "Show Business", usa movimentos nada convencionais que - segundo Zangief - só envergonham a Mãe Rússia. Nas lutas, usando técnicas de Sanbo, essa menina luta próxima aos adversários e pode esmagá-los com ferocidade, aplicando ataques diretos e arremessos.

(XZV) Air Down-Short ↙ ou ↓ ou ↘+CR (ar-diagonal)

(XZV) Air Down-Fierce ↙ ou ↓ ou ↘+SF (ar-diagonal)

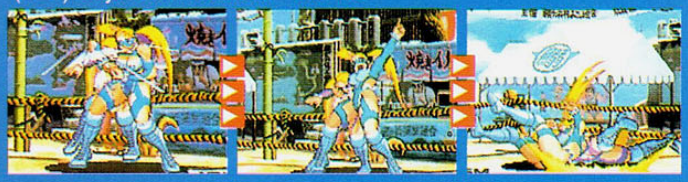
(XZV) Flying Peach ↓↙←+S



(XZV) Shooting Peach ↓↙←+C

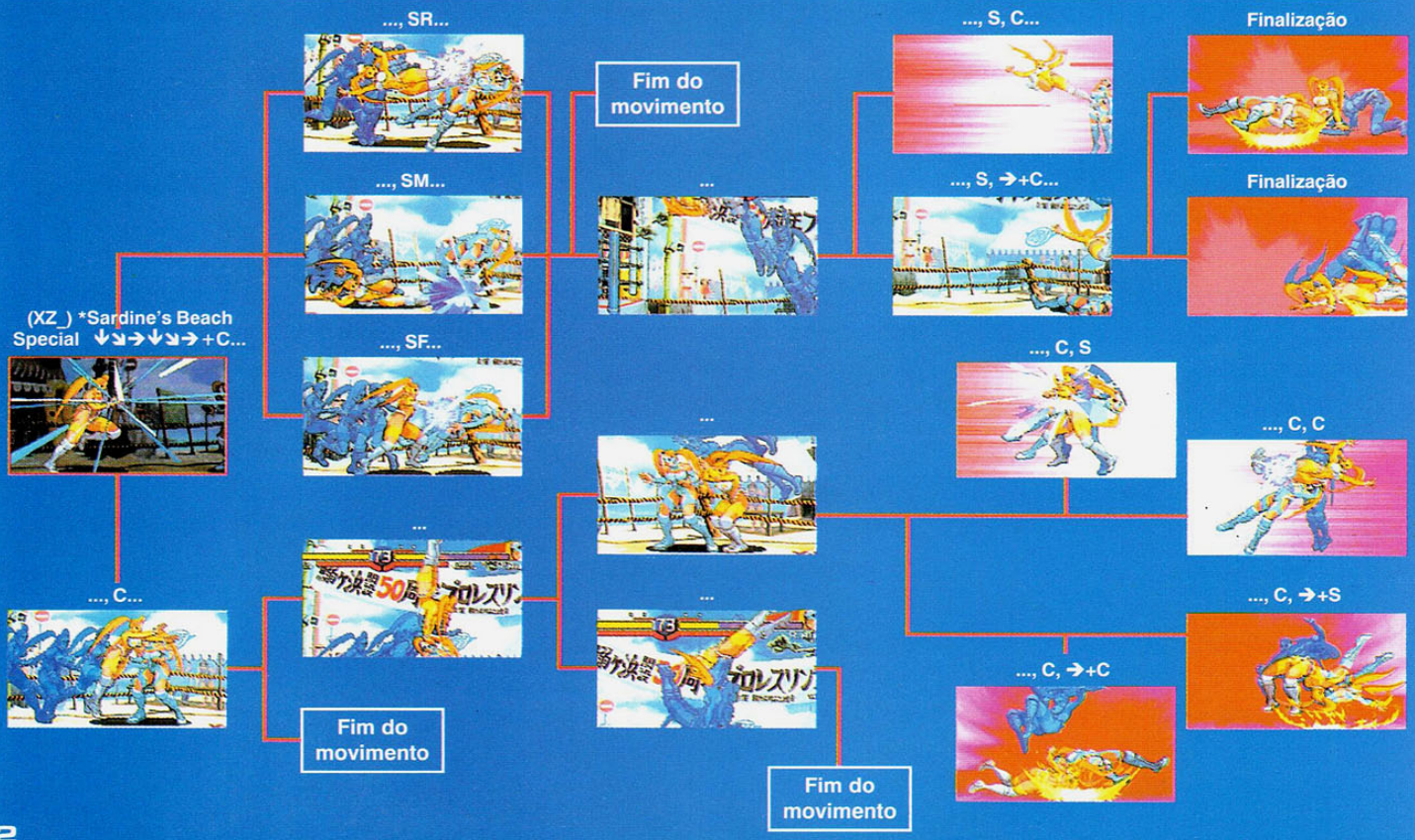
(XZV) Paradise Hold 360º+S

(XZV) Daydream Headlock 360º+C



(_Z_) *Rainbow Hip Rush ↓↘→↓↘→+S

(_Z_) *Heavenly Dynamite 720º+S



GOLPES

• Normal Moves

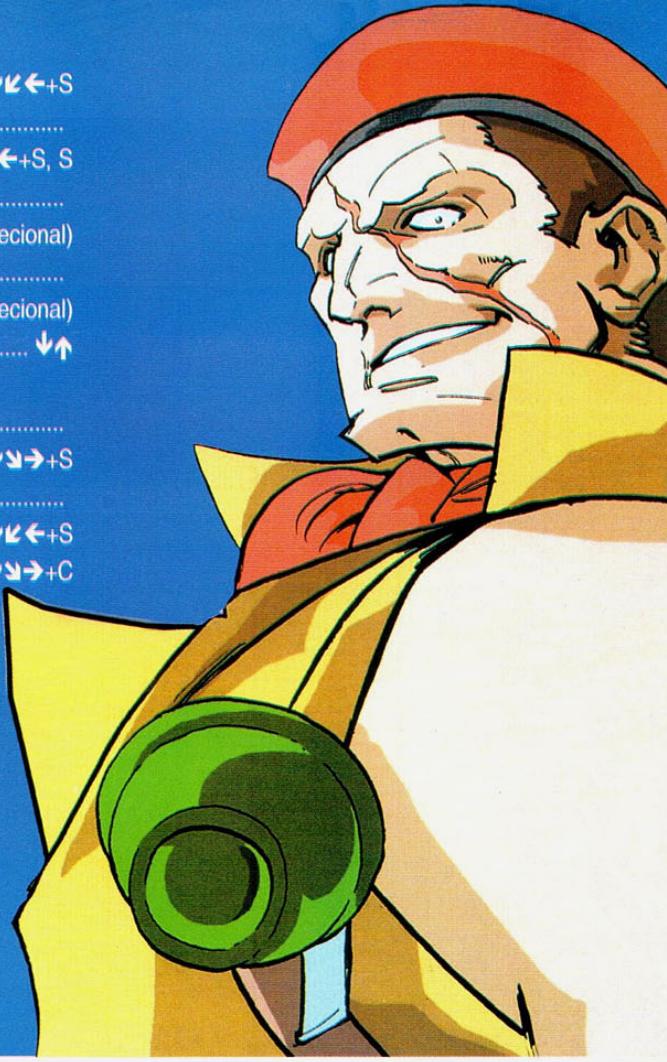
(XZV) P-Throw ... ← ou →+2S (d-perto)
(XZV) K-Throw ... ← ou →+2C (d-perto)
(XZV) Air K-Throw ..... ← ou →+2C (ar/d-perto)
(XZV) Front-Forward ..... →+CM
(__V) Back-Forward ..... ←+CM
(XZ_) Near Fierce ..... SF (d-perto)
(XZ_) Near Forward ..... CM (d-perto)
(XZV) Air Down-Forward ..... ↙ ou ↓ ou ↘+CM (ar/direcional)

• Special Moves

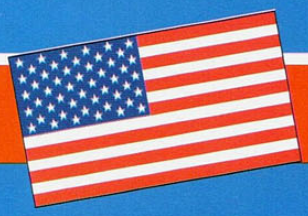
(XZV) Patriot Circle One ..... ↓↘→+S
(XZV) Patriot Circle Two ..... ↓↘→+S, ↓↘→+S
(XZV) Patriot Circle Three ..... ↓↘→+S, ↓↘→+S, ↓↘→+S
(XZV) Stinger ..... →↓↘+C
(XZV) Stinger Knife ..... →↓↘+C, S ou C
(XZV) Mekong Delta 3S
(XZV) Mekong Delta Attack ..... 3S, S
(XZV) Mekong Delta Air ..... ↓↙←+S
(XZV) Mekong Delta Air Raid ..... ↓↙←+S, S
(XZV) Mekong Delta Escape ..... ↓↙←+C (direcional)
(XZV) Trick Landing ..... ↓+3C (p-caindo/direcional)
(_ZV) High Jump ..... ↓↑

• Super Special Moves

(XZ_) *Take No Prisoner ..... ↓↘→↓↘→+S
(_Z_) *Mine Sweeper ..... ↓↙←↓↙←+S
(_Z_) *Steel Rain ..... ↓↘→↓↘→+C



Perfil



Nome Rolento Schugerg **Naturalidade** EUA
Peso 81 kg **Altura** 1,80m **Tipo de Sangue** O
Medidas Busto 122 Cintura 86 Quadril 90

Como um dos líderes da velha quadrilha Mad Gear, o mercenário e ex-militar lidera tropas da Shadaloo no ocidente e cuida do tráfico de armas pesadas.

SOCO / S-ISM

CHUTE / S-ISM

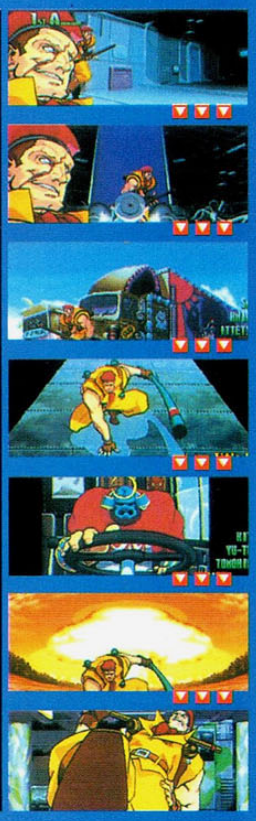
SOCO / A-ISM

CHUTE / A-ISM

SOCO / V-ISM

CHUTE / V-ISM

FINAL DO PERSONAGEM



Técnicas de Combate Técnicas de Combate Técnicas de Combate

Rolento Schugerg foi um dos fundadores da quadrilha Mad Gear - foco de violência da cidade de Metrocity. Hoje, os integrantes criminosos ou foram presos ou passaram a compor a poderosa organização Shadaloo.

Durante o episódio "Final Fight", responsável pela "Área Industrial", o ex-militar foi derrotado por subestimar seus inimigos. Hoje, com o apoio da Shadaloo para reerguer a Mad Gear, o guerrilheiro tem forças para derrotar até pelotões de elite. Devido à vocação em estratégia, é responsável pelos avanços da Shadaloo em regiões afastadas dos grandes centros. Atualmente quer expandir as relações com traficantes de drogas na Amazônia.

Nos combates, usando táticas de guerrilha, tenta atingir os adversários e afastar-se em seguida... por isso mesmo, prefere manter-se à média ou longa distância.

(XZV) Front-Forward →+CM

(XZV) Air Down-Forward ↙ ou ↓ ou ↘+CM (ar/direcional)

(_ZV) High Jump ↓↑

(XZV) Trick Landing ↓+3C (p-caindo/direcional)

(XZV) Patriot Circle Three ↓↘→+S, ↓↘→+S, ↓↘→+S

(XZV) Stinger Knife →↓↘+C, S ou C

(XZV) Mekong Delta Attack 3S, S

(XZV) Mekong Delta Air Raid ↓↙←+S, S

(XZV) Mekong Delta Escape ↓↙←+C (direcional)

(XZ_) *Take No Prisoner ↓↘→↓↘→+S

(_Z_) *Mine Sweeper ↓↙←↓↙←+S

(_Z_) *Steel Rain ↓↘→↓↘→+C

GOLPES

• Normal Moves

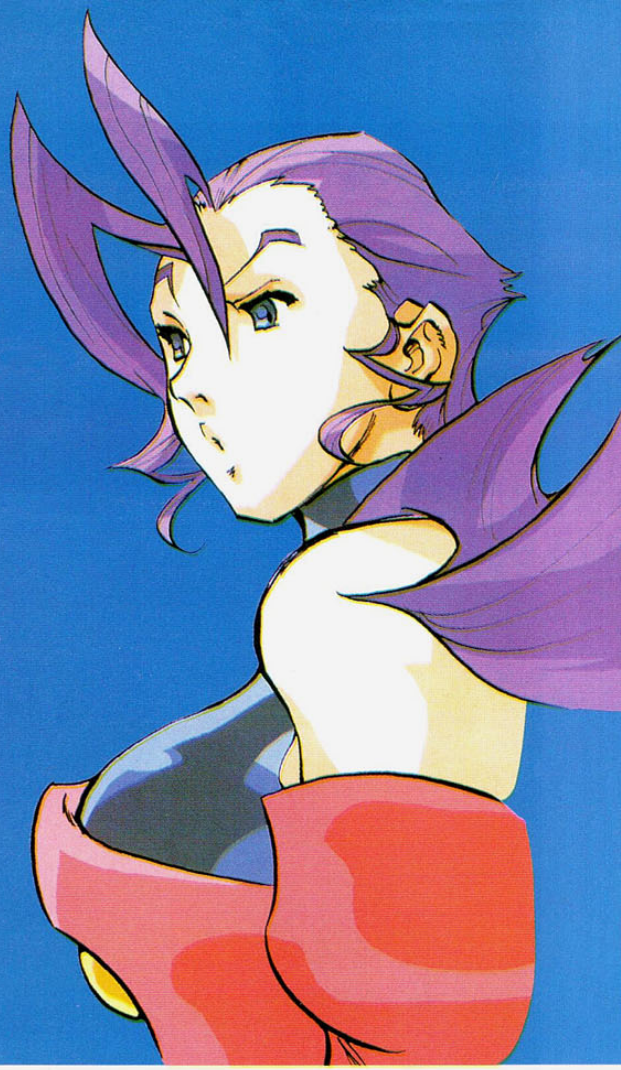
(XZV) P-Throw ... ← ou →+2S (d-perto)
(XZV) Air P-Throw ..... ← ou →+2S (ar/d-perto)
(XZ_) Near Strong ..... SM (d-perto)
(XZ_) Near Fierce ..... SF (d-perto)
(XZ_) Near Forward ..... CM (d-perto)
(XZ_) Near Roundhouse ... CF (d-perto)
(_ZV) Front-Roundhouse ..... →+CF
(XZV) Crouch Front-Forward ..... ↘+CM
(__V) Back-Strong ..... ←+SM
(__V) Back-Fierce ..... ←+SF
(__V) Back-Forward ..... ←+CM
(__V) Back-Roundhouse ..... ←+CF

• Special Moves

(XZV) Soul Spark ..... ←↙↓↘→+S
(XZV) Soul Spark Charged ..... ←↙↓↘→+S (após "Soul Reflect")
(XZV) Soul Throw ..... →↓↘+S
(XZV) Soul Reflect ..... ←↓↙+S
(XZV) Soul Spiral ..... ↓↘→+C

• Super Special Moves

(XZ_) *Aura Soul Throw ..... ↓↘→↓↘→+S
(_Z_) *Aura Soul Spark ..... ↓↙←↓↙←+S
(_Z_) *Soul Illusion ..... ↓↘→↓↘→+C



Perfil

Nome Rose **Naturalidade** Itália
Peso 54kg **Altura** 1,78m **Tipo de Sangue** ?
Medidas Busto 96 Cintura 57 Quadril 86

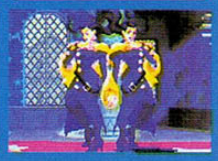
É a primeira pessoa a estudar a técnica "Ler Drit" após M. Bison (Vega). Essa mulher tem domínio sobre sua mente e usa força psíquica junto aos golpes.

SOCO / S-ISM

CHUTE / S-ISM

SOCO / A-ISM

CHUTE / A-ISM



SOCO / V-ISM

CHUTE / V-ISM

FINAL DO PERSONAGEM

Técnicas de Combate Técnicas de Combate Técnicas de Combat

A italiana estudou as origens de M. Bison (Vega) e percebeu uma mistura a força espiritual "Chi" negativa com força da mente - resultando no controle de poderes nunca imaginados pelo homem. Pois é, mas o custo disso é que o ditador da Shadaloo vê seu corpo e alma sendo consumidos pelas habilidades adquiridas.

Rose, para combater esse mal que transborda do líder da Shadaloo, usa uma técnica semelhante, mas adotou o uso do "Chi" positivo - infelizmente, a excêntrica mulher e todos os lutadores desconhecem as conseqüências dessa escolha. Supersticiosa, a cartomante tratou de averiguar seu destino nas cartas de tarô... mas não revelou a resposta à ninguém.

Nos ringues, através do uso do estilo "Ler Drit", pode rebater magias adversárias ou lançar projéteis que retardam o raciocínio dos inimigos.

(XZV) Crouch Front-Forward ↘+CM

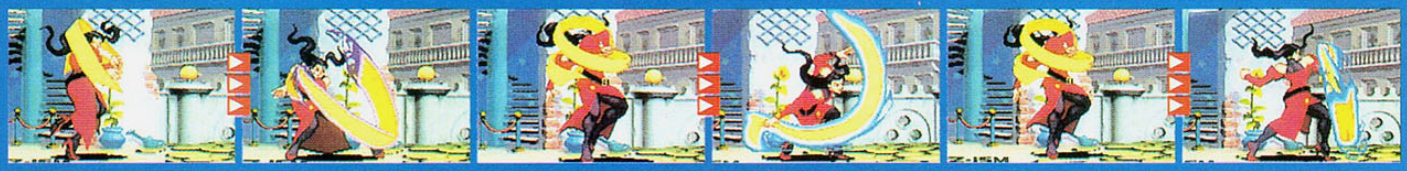
(_ZV) Front-Roundhouse →+CF

(XZV) Soul Spark ←↙↓↘→+S

(XZV) Soul Spiral ↓↘→+C

(XZV) Soul Throw →↓↘+S

(XZV) Soul Reflect ←↓↙+S



(XZ_) *Aura Soul Throw ↓↘→↓↘→+S

Level 1

Level 2

Level 3

(_Z_) *Aura Soul Spark ↓↙←↓↙←+S

Level 1

Level 2

Level 3

(_Z_) *Soul Illusion ↓↘→↓↘→+C

FICHA DO PERSONAGEM

SAKURA

GOLPES

• Normal Moves

(XZV) P-Throw ..... ← ou →+2S (d-perto)
(XZV) K-Throw ..... ← ou →+2C (d-perto)
(XZV) Air K-Throw ..... ← ou →+2C (ar/d-perto)
(XZV) Front-Forward ..... →+CM
(XZ_) Near Strong ..... SM (d-perto)
(XZ_) Near Fierce ..... SF (d-perto)
(XZ_) Near Roundhouse ..... CF (d-perto)
(__V) Back-Strong ..... ←+SM
(__V) Back-Fierce ..... ←+SF
(__V) Back-Roundhouse ..... ←+CF

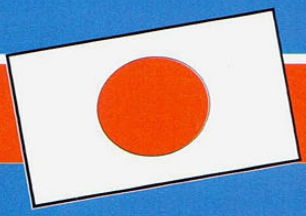
• Special Moves

(XZV) Hadou Ken One ..... ↓↘→+S
(XZV) Hadou Ken Two ..... ↓↘→+S, S
(XZV) Hadou Ken Three ..... ↓↘→+S, S, S
(XZV) Shou Ou Ken ..... →↓↘+S
(XZV) Shunpuu Kyaku ..... ↓↙←+C
(XZV) Air Shunpuu Kyaku ..... ↓↙←+C (ar)
(_ZV) Otoshi One ..... →↓↘+C
(_ZV) Otoshi Two ..... →↓↘+C, S
(_ZV) Otoshi Three ..... →↓↘+C, S, S
(_ZV) Otoshi Four ..... →↓↘+C, S, S, S

• Super Special Moves

(XZ_) *Midare Zakura ..... ↓↘→↓↘→+C
(_Z_) *Shinkuu Hadou Ken ..... ↓↘→↓↘→+S
(_Z_) *Haru Ichi Ban ..... ↓↙←↓↙←+C

Perfil



Nome Sakura Kasugano **Naturalidade** Japão
Peso 42kg **Altura** 1,57m **Tipo de Sangue** A
Medidas Busto 80 Cintura 60 Quadril 84

Fiel seguidora de Ryu, treina um karatê Shotokan muito forte e adquiriu o domínio sobre sua força "Chi", podendo lançar magias sobre seus adversários.

SOCO / S-ISM

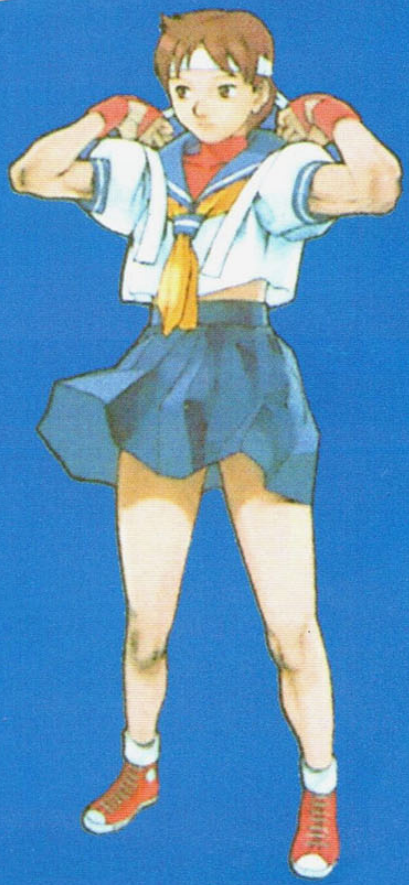
CHUTE / S-ISM

SOCO / A-ISM

CHUTE / A-ISM

SOCO / V-ISM

CHUTE / V-ISM



FINAL DO PERSONAGEM

Técnicas de Combate Técnicas de Combate Técnicas de Combate

Sakura Kasugano é uma colegial exemplar e, além de estudar bastante, treina karatê Shotokan como poucos. Aliás, suas técnicas são todas baseadas em movimentos usados pelo seu ídolo, Ryu.

Mesmo sem a atenção de seu "mestre", Sakura persegue Ryu esperando que um dia ele resolva ensinar suas técnicas de combate para ela... mas é verdade que a jovem Sakura também possui uma quedinha pelo musculoso karateca e não esconde isso de suas amigas de classe.

Nas lutas, apesar da dedicação constante, a garota descontrola-se facilmente quando enfrenta a britânica Karin Kanzuki, pois ambas possuem grandes diferenças de gênios... entretanto, contra outros oponentes, a japonesa mostra certa experiência e calma, aplicando seus golpes com exatidão e velocidade impressionantes - principalmente à curta distância.

(XZV) Front-Forward →+CM

(XZV) Hadou Ken One ↓↘→+S

(XZV) Shou Ou Ken →↓↘+S

(XZV) Shunpuu Kyaku ↓↙←+C

(_ZV) Otoshi Four →↓↘+C, S, S, S

(XZV) Air Shunpuu Kyaku ↓↙←+C (ar)

(XZ_) *Midare Zakura ↓↘→↓↘→+C

(_Z_) *Shinkuu Hadou Ken ↓↘→↓↘→+S

(_Z_) *Haru Ichi Ban ↓↙←↓↙←+C

GOLPES

• Normal Moves

(XZV) P-Throw ..... ← ou →+2S (d-perto)

(XZV) Air P-Throw ..... ← ou →+2S (ar/d-perto)

(XZV) K-Throw ..... ← ou →+2C (d-perto)

(XZ_) Near Strong ..... SM (d-perto)

(XZ_) Near Fierce ..... SF (d-perto)

(__V) Down-Strong ..... ←+SM

(__V) Down-Fierce ..... ←+SF

• Special Moves

(XZV) Jigoku Scrape ..... ↓↘→+S

(XZV) Shihara Catch ..... →↓↘+C

(XZV) Yagura Reverse ..... ←↓↙+C (p-defesa)

(XZV) Kouten Okiagari ..... →↘↓+S (p-caindo)

(XZV) Tengu Walking One ..... ←↙↓+C (p-caindo)

(XZV) Tengu Walking Two ..... ↓↘→+C (p-levantando)

(XZV) Butsumetsu Buster ..... 360º+S

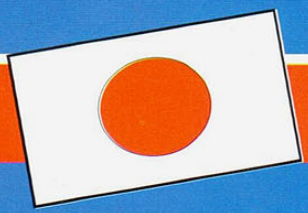
(XZV) Daikyou Burning ..... 360º+C

• Super Special Moves

(XZ_) *Meido No Miyage ..... ↓↘→↓↘→+S

(_Z_) *Ten Chuu Satsu ..... 720º+S

Perfil



Nome Sodom **Naturalidade** Japão
Peso 108kg **Altura** 2,08m **Tipo de Sangue** A
Medidas Busto 148 Cintura 98 Quadril 103

Responsável pelo "Lado Oeste" da cidade de Metrocity, durante a "gestão" da quadrilha Mad Gear, o guerreiro de Kabuki aliou-se à organização Shadaloo.

SOCO / S-ISM

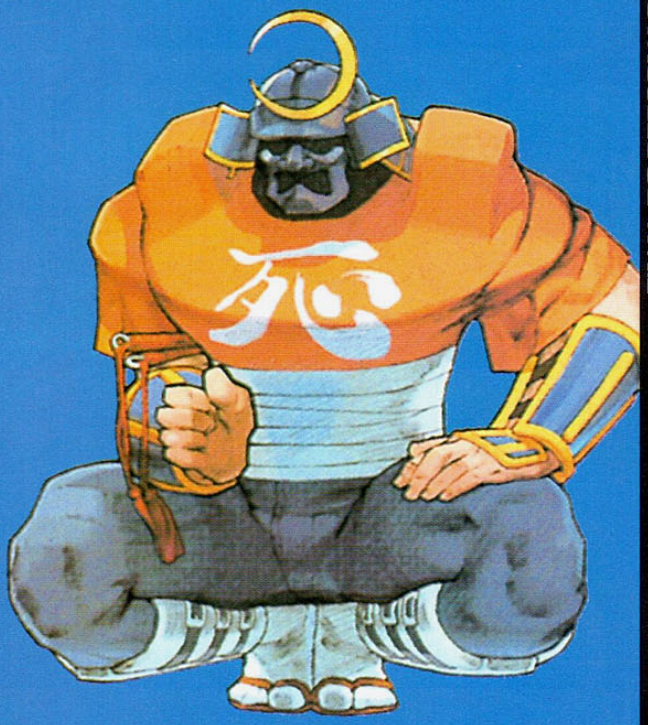
CHUTE / S-ISM

SOCO / A-ISM

CHUTE / A-ISM

SOCO / V-ISM

CHUTE / V-ISM



FINAL DO PERSONAGEM

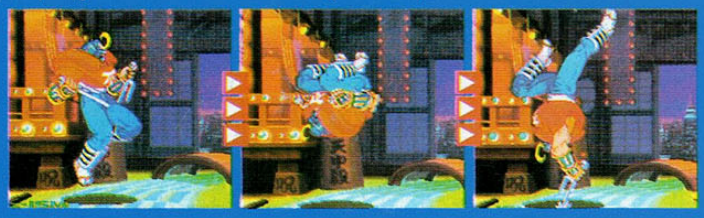
Técnicas de Combate Técnicas de Combate Técnicas de Combat

Como um dos principais integrantes da velha Mad Gear - ao lado de Rolento Schugerg - o crime é um estilo de vida para esse Kabuki.
Quando o general Rolento começou a reerguer a Mad Gear, esse lutador excêntrico foi o primeiro a ser convocado - por sua extrema fidelidade junto à quadrilha e facilidade para levantar fundos em lutas pelos becos e galpões das grandes cidades.
Ninguém sabe ao certo a origem desse guerreiro mas, pelas vestimentas, acredita-se que seja o distante e isolado Japão - reforçando ainda mais a teoria, durante seus combates, o grandalhão (2,08m e 108kg) usa armas orientais como espadas "Katana" e adagas "Sai".
Na arena, misturando um pouquinho de Ninjitsu e Kendo, o brutamontes mantém-se encostado aos desafiantes, fatiando-os com suas armas ou então arremessando-os ao chão.

(XZV) Tengu Walking One ←↙↓+C (p-caindo)

(XZV) Shihara Catch →↓↘+C

(XZV) Yagura Reverse ←↓↙+C (p-defesa)



(XZV) Butsumetsu Buster 360º+S

(XZV) Daikyou Burning 360º+C

(XZV) Jigoku Scrape ↓↘→+S

(XZ_) *Meido No Miyage ↓↘→↓↘→+S

(_Z_) *Ten Chuu Satsu 720º+S

GOLPES

- **Normal Moves**

(XZV) P-Throw ... ← ou →+2S (d-perto)
(XZV) K-Throw ... ← ou →+2C (d-perto)
(XZV) Air K-Throw ..... ← ou →+2C (ar/d-perto)
(XZ_) Near Jab ..... SR (d-perto)
(XZ_) Near Strong ..... SM (d-perto)
(XZ_) Near Fierce ..... SF (d-perto)
(XZ_) Near Short ..... CR (d-perto)
(XZ_) Near Forward ..... CM (d-perto)
(XZ_) Near Roundhouse ... CF (d-perto)
(XZV) Front-Forward ..... →+CM
(XZV) Front-Roundhouse ..... →+CF
(__V) Back-Jab ..... ←+SR
(__V) Back-Strong ..... ←+SM
(__V) Back-Fierce ..... ←+SF
(__V) Back-Short ..... ←+CR
(XZV) Back-Forward ..... ←+CM
(__V) Back-Roundhouse ..... ←+CF

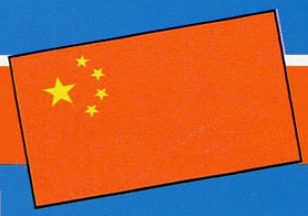
- **Special Moves**

(XZV) Rising Dragon Kick ..... ←↓↙+C
(X_V) Triple Axe ..... ↓↘→↗+C
(XZV) Rekka Ken One ..... ↓↘→+S
(XZV) Rekka Ken Two ..... ↓↘→+S (após "Rekka Ken One")
(XZV) Rekka Ken Three ..... ↓↘→+S (após "Rekka Ken Two")

- **Super Special Moves**

(XZ_) *Rekkuu Kyako ..... ↓↘→↓↘→+S
(_Z_) *Shienren Kyaku ..... ←↓↙←↓↙+S

Nome Fei Long **Naturalidade** China
Peso 60kg **Altura** 1,72m **Tipo de Sangue** O
Medidas Busto 108 Cintura 76 Quadril 80



Perfil

O chinês magricela quer vencer os "Street Fighters" e mostrar ao mundo a força do Kung Fu... depois pretende estrelar vários filmes de ação. Vejam só!

Técnicas de Combate Técnicas de Combate Técnicas de Combate

Por favor, não comparem Fei Long com Bruce Lee... pois isso deixa Fei bem nervoso! Bom, de qualquer forma, o chinês é fera em Kung Fu e tem, literalmente, a velocidade do tigre e a força do dragão em suas entranhas - um adversário para se tomar cuidado, com certeza!

Pelo físico, pode-se imaginar que Fei Long seja veloz, mas não muito forte... e isso tudo é verdade e, quando explorado corretamente - o tornam um matador! Nos combates, levando consigo um espírito felino de luta, o oriental torna-se muito habilidoso nos contatos à curta distância, desferindo tapas e chutes em seqüências com uma agilidade extraordinária - contato direto é com ele mesmo! Entretanto, como não pode lançar projéteis de magia, torna-se mais vulnerável de longe, compensando ainda essa desvantagem com seus pulos rápidos.

GOLPES

• Normal Moves

(XZV) P-Throw ..... ← ou →+2S (d-perto)

(XZV) Air P-Throw ..... ← ou →+2S (ar/d-perto)

(XZ_) Near Strong ..... SM (d-perto)

(XZ_) Near Fierce ..... SF (d-perto)

(XZ_) Near Forward ..... CM (d-perto)

(XZ_) Near Roundhouse ..... CF (d-perto)

(__V) Back-Strong ..... ←+SM

(__V) Back-Fierce ..... ←+SF

(__V) Back-Forward ..... ←+CM

(__V) Back-Roundhouse ..... ←+CF

(XZV) Air Down-Fierce ..... ↙ ou ↓ ou ↘+SF (ar-diagonal)

• Special Moves

(XZV) Condor Dive ..... 3S (ar)

(_ZV) Condor Spire ..... ←↓↙+S

(XZV) Tomahawk Buster ..... →↓↘+S

(XZV) Maximum Typhoon ..... 360º+S

• Super Special Moves

(XZ_) *Raging Typhoon ..... 720º+S

(_Z_) *Canyon Splitter ..... ↓↘→↓↘→+S

Perfil

Nome Thunder Hawk **Naturalidade** México
Peso 162kg **Altura** 2,30m **Tipo de Sangue** O
Medidas Busto 144 Cintura 98 Quadril 112

Mexicano tamanho família, esse indígena latino defende suas terras com voracidade e desafia os adversários com a força dos espíritos dos antepassados.

Técnicas de Combate Técnicas de Combate Técnicas de Combat

Como um dos últimos sobreviventes do massacre realizado pelos norte-americanos na conquista do oeste, Thunder Hawk hoje precisa defender sua sagrada terra pelo mesmo motivo de seus parentes distantes... o homem branco quer dominar a terra que a mãe natureza deu para todos os animais.

A poderosa Shadaloo - através de conchavos políticos - apossou-se da reserva indígena e pretende expandir seus negócios locais. Agora, para defender sua cultura e sobrevivência, o grande índio desafia a organização criminosa, derrubando suas fronteiras e partindo de encontro ao tirano M. Bison (Vega).

Nas batalhas, o pele vermelha usa um estilo semelhante à luta-livre. No entanto, segundo a lenda nativa, essa "técnica" de luta foi ensinada ao mais forte guerreiro local pelo espírito de um sagrado gavião gigante!

Recorte as figuras dos seus heróis!

RECORTE E COLE

PERSONAGENS

Complete sua coleção de GAME-X

PEDIDOS PELOS TELEFONES: (011) 829 0591 / 829 6264

GX1 GX2 GX3 GX4 GX5 GX6 GX7 GX8 GX9 GX10 GX11 GX12

GX13 GX14 GX15 GX16 GX17 GX18 GX19 GX20 GX21 GX22 GX23 GX24

GX25 GX26 GX27 GXP1 GXP2 GXP3 GXP4 GXP5 GXP6 GXP7 GXP8 GXP9

GXP10 GXP11 GXP12 GXP13 GXP14 GXP15 GXP16 GXP17 GXP18 GXP19 GXP20 GXPS1 GXPS2

Aproveite a promoção!

GAME-X R$ 2,00 ESPECIAL GAME-X R$ 1,50

Preencha o cupom abaixo (ou) tire xerox e envie com um cheque nominal à Trama Editorial Ltda. CAIXA POSTAL 19113 - CEP 04505-970 SÃO PAULO - SP. Se preferir usar o seu cartão de crédito, ligue para (011) 829 0591 / 829 6264. Você pode ainda comprar um vale postal em qualquer agência do correio. Lembre-se de informar as edições que você quer. Você receberá as revistas em sua casa sem despesas de correio.

GX = R$ 2,00 cada, GXP13❑ e GXP14❑ = R$ 2,00 cada, as demais GXP = R$ 1,50 cada, GXPS1❑ GXPS2❑ = R$ 1,00.

GX1❑ GX2❑ GX3❑ GX4❑ GX5❑ GX6❑ GX7❑ GX8❑ GX9❑ GX10❑ GX11❑ GX12❑ GX13❑ GX14❑ GX15❑
GX16❑ GX17❑ GX18❑ GX19❑ GX20❑ GX21❑ GX22❑ GX23❑ GX24❑ GX25❑ GX26❑ GX27❑ GXP1❑ GXP2❑ GXP3❑
GXP4❑ GXP5❑ GXP6❑ GXP7❑ GXP8❑ GXP9❑ GXP10❑ GXP11❑ GXP12❑ GXP15❑ GXP16❑ GXP17❑ GXP18❑ GXP19❑ GXP20❑

Nome: .....
Endereço: .....
Bairro: .....
Tel.: .....
Cidade: ..... Estado .....

Assinale sua Forma de pagamento:
❑ Cheque nominal a Trama Editorial Ltda. ou ❑ Vale Postal
❑ Cartão de crédito: ❑ Visa / ❑ Solo / ❑ American Express
Nome do Titular: .....
Nº do cartão: ..... Validade: ..... / .....

VALE XEROX (Validade - 30/09/99)

RETRO AVENGERS